NES-U5-FRA

HOW TO PLAY

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# ROLLERGAMES™

KONAMI®

T

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

## WELCOME TO THE WORLD OF **KONAMI**

You're now the proud owner of Konami authentic version of RollerGames™ for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read the following instructions thoroughly before embarking on your rescue mission.

## TABLE OF CONTENTS


INTRODUCTION/HOW TO PLAY . . . . . 4

HOW TO BEGIN . . . . . 6

YOUR TEAM OF FREE-WHEELING SKATE WIZARDS . . . . . 7

USING YOUR CONTROLLER . . . . . 8

A GUIDE TO YOUR TURF . . . . . 9

STAGES YOU'RE BOUND TO ROLL INTO . . . . . 10

SETBACKS ALONG THE WAY . . . . . 12

THOSE LOOKING TO KNOCK THE SKATES OUT FROM UNDER YOU . . . . . 15

TAKING CARE OF YOUR GAME . . . . . 18

## GET READY TO BE ROCKED, RATTLED AND ROLLED!

Short on funds for a worldwide terrorist blitz, the underground criminal organization V.I.P.E.R. (Vicious International Punks and Eternal Renegades) has infiltrated RollerGames—the most popular sport of the 21st century. With their greedy sights set on the games' mega prize money, they've corrupted three skating teams and abducted the games' beloved commissioner, Emerson "Skeeter" Bankhead. Now, somewhere beneath the city, he sits bound and gagged, at the mercy of these cowardly creeps.

The CIA and FBI lack the speed, cunning and sheer brute force for this job. So it's up to you and your own three teams of free-wheeling skate wizards to rescue the commissioner and stop V.I.P.E.R. from unleashing its venom on the entire city. This is one fight that cannot be fought like a gentleman. You're going to have to take it to the streets, the sewers, the junkyards—just about any place your eight wheels can go (and even a few places they can't).

But even your cat-like reflexes won't guarantee success as you choose and lead your teams through the six muscle-aching stages, all peppered with dastardly deathtraps. Open manholes, greasy oil slicks, combat helicopters and blood-thirsty dogs are just a few of the dangers that await you.

Of course, you'll also have to punch and bodyslam your way past chop-happy judo masters, skateboard thugs, motorcycle madmen and more.

And considering the odds of survival, now might be a good time to hang up your skates and bow out gracefully. But remember, the lives of thousands are hanging in the balance. And if you choose to accept this job and fall flat somewhere along the way, you can count on V.I.P.E.R. to roast your ball bearings for dinner!

## HOW TO PLAY

Your object is to first defeat the three evil teams in RollerGames, and then rescue the race commissioner from V.I.P.E.R.

RollerGames is made up of six stages, and incorporates two different types of scrolling. Normal scrolling, used in stages one, three, five and six, allows you to move in eight different directions.

Auto-scrolling, which only allows you to move right, is found in stages two and four. Stages two and four have one area each. Stages one, three and five are each made up of two areas, and stage six is comprised of four separate areas.

Each stage is packed full of enemies and traps. In each of the normal scrolling stages there are several different scenes where you must defeat the enemies you encounter using sheer physical strength and brute force. And only if you overcome the big free-wheeling greaseball in the last fighting scene of each stage can you advance to the next stage. NOTE: In the auto-scroll stages you have to make your way safely through numerous ruins and attacks before advancing to the next stage.

At the beginning of each stage, you can choose from among the three good teams. There is one team that is best suited for each stage. Whichever team you choose, you will play the role of the star player. Each of the star players has unique characteristics and each has a Patented Punishment Technique to use in the fighting scenes. There is a limit, however, to the number of times you can use these techniques. So use them carefully! And remember, your fists are your only weapons in normal scrolling stages, so keep on dukin' for all you're worth! (If you want to save Skeeter, that is.)

You have three lives to start the game. As your score advances to 20,000 points, 50,000 points, and 80,000 points you will earn an extra life. Your score, along with the number of lives remaining, will be displayed at the end of each area, the end of each stage, and when you haphazardly lose a life to a hazard.

Your Life Gauge will decrease every time you get hit by an enemy attack or fall into a trap. You will be knocked out and lose a player when your Life Gauge reaches zero, when the time runs out (in normal-scrolling areas only), or when you fall into a crack, manhole or the water.

The game is over when your last player is knocked out of the game. However, if you want to keep on playing, you can choose to continue from the beginning of the area where the last game ended. (See page 6 for details.)

## HOW TO BEGIN

Press the Start Button during the Title Screen and the opening sequence will begin. When the Team Select Screen appears, use the Control Pad to select your racing team. Once you have chosen your team, press the Start Button to begin your rescue mission.

## GAME CONTINUE

You can choose to continue playing even after all your players have been knocked out of the game. When the Game Over Screen appears, use the Control Pad to select the Continue Mode. Then press the Start Button to enter your selection. The Team Select Screen will appear next. Once you have chosen your team, the game will start again from the beginning of the area where the previous game ended. If you don't want to continue playing, choose End and the Title Screen will appear again.

## *YOUR TEAM OF SKATERS*

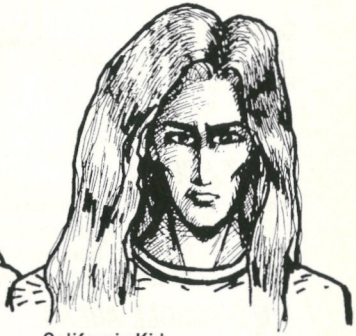
### Thunderbirds

**Ice Box**
His Patented Punishment Technique is a bone-crushing body attack.

### Hot Flash

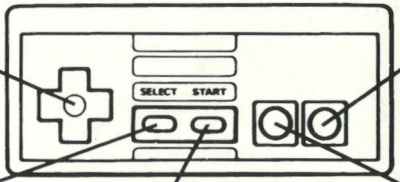
**Rolling Thunder**
Her "punisher" is a head-spinning revolving jump-kick.

### Rockers



**California Kid**
The Kid's method of enforcement is a two-stage kick.

## *HOW TO CONTROL YOUR MOTIONS*




**Control Pad**
Press to move your players.

**Select Button**
This button is out of commission during your mission.

**Start Button**
Press to begin the game and to pause in mid-action.

**A Button**
Press to jump.

**B Button**
Press to punch.

## *FIGHT SCENES*

Press the B Button to make an attack. The type of attack depends on the star player you're controlling.

Press the A and B Buttons simultaneously to knock your enemy senseless with a Patented Punishment Technique. Time this move carefully as you can only perform it three times in each area. (See page 7 for each player's Patented Punishment Technique.)

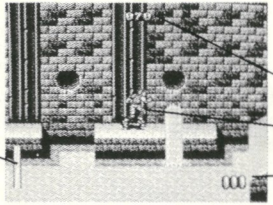
## *AUTO-SCROLL AREAS*

Press the Control Pad Left and the B Button at the same time to smash someone with your elbow.

NOTE: Your Life Gauge and number of Patented Punishment Techniques are restored to their original value at the end of each area and stage.

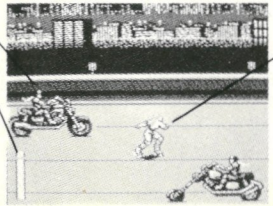
# A GUIDE TO YOUR TURF

## NORMAL SCROLL




## FIGHT SCENE

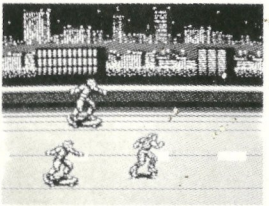
## AUTO-SCROLL



## *STAGES YOU'RE BOUND TO ROLL INTO*

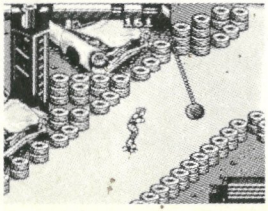
### DOWNTOWN

Your main enemies in this part are the members of the Bad Attitude crew. This stage is a Normal Scroll stage made up of two areas.



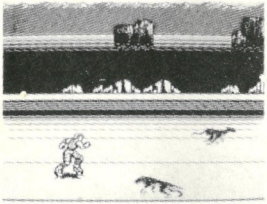
### THE NIGHT HIGHWAY

This is an auto-scroll stage.



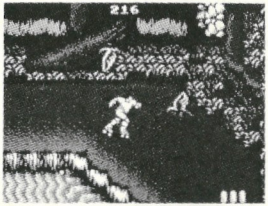
### AUTOMOBILE PROCESSING PLANT

Be on the lookout for members of the Maniac's mob here. This is a normal scroll stage made up of two areas.



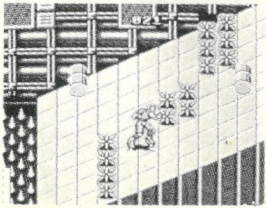
## THE REGIONAL FREEWAY

Another auto-scroll stage.




## THE JUNGLE RIVER

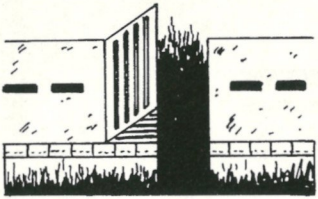
These are the stomping grounds of ruthless Violator vermin. This is a normal scroll stage made up of two areas.



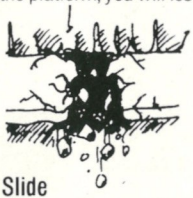
## THE V.I.P.E.R.'S PIT

A normal scroll stage made up of four areas.

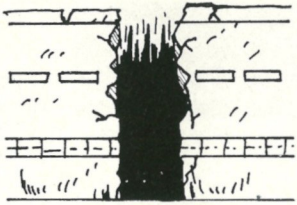
# A GUIDE TO NATURAL (AND UNNATURAL) DISASTERS



**Jump Platform**
Timing is all important on the Jump Platform. Carefully press the A Button to increase the distance of your jump. If you fall into the crack behind the platform, you will lose a player.

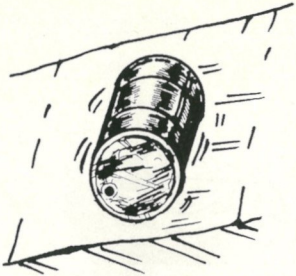


**Slicky Slide**
Skate a little too close to a Slicky Slide and the earth beneath your skates will crumble.

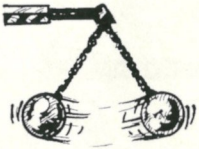


**Crack Pots**
If you get too close to any of these you'll say good-bye to a player.

**Venomous Needle Points**
Another player will bite the dust if you absentmindedly run into either of these.



**The Can-Can**
It's broken bones for those hit by a rolling Can-Can.



**Icky Bop Crane**
The crane swings back and forth like a pendulum, just waiting to knock your skates off.

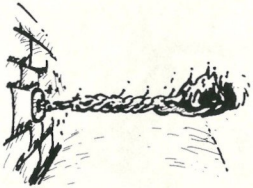
**Valdez Jr.**
This slippery hazard spills out of toppled drum cans on the side of the road. You'll end up flat on your back if you don't steer clear of this.

**Radon Sludge Juice**
This smelly seepage comes pouring out of certain pipes for a predetermined length of time. Avoid this at all costs...if you can!

**Drop Zone**
If you don't cross this platform skillfully, it will fall out from under you. If that happens, kiss off another one of your players.

**Bum Rap Scallions**
Run into any one of these and it's wipe-out city for you, bub.

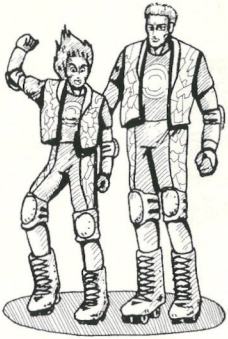
**Log Jams**
The logs roll back and forth over the ground. Run into one and say bye-bye, skater.



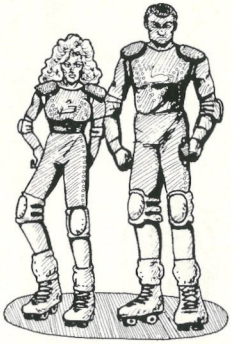
**Fire Islands**
Flames come pouring out of certain areas for an unknown length of time. And we all know what happens when we play with fire.

## *THOSE LOOKING TO KNOCK YOUR SKATES OUT FROM UNDER YOU*

BAD ATTITUDE



MANIACS



VIOLATORS

*TEAM LEADERS*

LUCY FERBALL

GURU DREW

SKULL SCRAPER

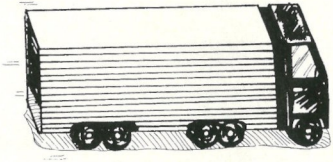
## *V.I.P.E.R. GROUPIES*

FISH FACE

COMBAT COPTER

CAPTAIN
MEAT HOOK

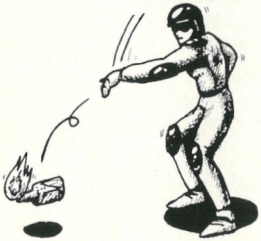
MOON DOGGIE



MUCK TRUCK

BIRD OF PARASITES

ROLLER PUNK



BILLY "BOMB" BARDER

THE MOTO-CRUSHER

## *Treat Your KONAMI GAMES Cassette Carefully*

- This Konami GAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

## *BIENVENUE DANS LE MONDE DE KONAMI !*

Nous vous remercions d'avoir acheté la véritable version de RollerGames™ par KONAMI pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de vous embarquer dans votre mission de sauvetage.

## *TABLE DES MATIERES*


*INTRODUCTION/COMMENT JOUER* ..... *20*
*POUR COMMENCER* ..... *22*
*VOTRE EQUIPE DE CASSE-COU SUR PATINS A ROULETTES* ..... *23*
*UTILISATION DE VOTRE MANETTE* ..... *24*
*LE TOUR DE VOTRE DOMAINE* ..... *25*
*ETAPES OBLIGATOIRES* ..... *26*
*EMBUCHES PENDANT LE PARCOURS* ..... *28*
*CEUX (ET CELLES) QUI CHERCHENT A VOUS FAIRE CHUTER* ..... *31*
*CONSEILS D'ENTRETIEN* ..... *34*

## SOYEZ PRET A VOUS FAIRE BOUSCULER, DEMOLIR, PASSER DESSUS!

A cours de ressources en vue de mener des actions de terreur à l'échelle mondiale, VIPER (Vice International pour Punks et Eternels Renégats) a infiltré RollerGames — le sport le plus populaire du XXIe siècle. Les enjeux fabuleux de Rollergames ont éveillé leur avidité ; ils ont corrompu trois équipes de patineurs et kidnappé Emerson "Skeeter" Bankhead, le délégué bien-aimé à ces jeux. A l'heure qu'il est, quelque part sous la ville, il est détenu baillonné et ligoté, à la merci de ces lâches minables.

La CIA et le FBI ne disposent pas de la vitesse, de la ruse, ni de la force brute à l'état pur pour ce type d'opération. Alors c'est à vous et à vos trois équipes de casse-cou sur patins à roulettes qu'il incombe de secourir le délégué et d'empêcher VIPER d'empoisonner la cité tout entière. Ce combat ne peut pas être conduit à la régulière. Il vous faudra en découdre dans les rues, les égouts, les dépôts de ferraille — en fait, dans presque tous les endroits où vos huit roulettes peuvent vous conduire (et même dans quelques uns qui leur sont inaccessibles).

Pourtant vos réflexes félins ne peuvent pas vous garantir le succès quand vous choisissez et dirigez vos équipes à travers six niveaux éreintants, tous truffés de diaboliques pièges mortels. Des trous grands ouverts, des flaques d'huile glissantes, des hélicoptères de combat et des dogues assoiffés de sang ne sont qu'un aperçu des dangers qui vous guettent.

Bien sûr, vous devrez vous tailler une route à coups de poing et de coude parmi des judokas fanatiques de la manchette, des durs sur planches à roulettes, des motocyclistes fous et bien d'autres encore.

Compte tenu de votre espoir de survie, c'est peut-être le moment de raccrocher vos patins et de faire gentiment vos adieux. Mais n'oubliez pas que la vie de milliers de personnes est en jeu. Et si vous choisissez de prendre cette mission avec le risque de vous faire aplatir en cours de route, vous pouvez être sûr que les gens de VIPER ne feront qu'une bouchée de vous.

## COMMENT JOUER

Votre objectif est, pour commencer, de battre les trois équipes corrompues de RollerGames, puis de délivrer le délégué aux courses des griffes de VIPER.

RollerGames comprend six niveaux, et présente deux types de déroulement (Scrolling). Le déroulement normal, utilisé dans les niveaux un, trois, cinq et six, vous permet de vous déplacer dans huit directions différentes.

Le déroulement automatique (Auto-scrolling) pour aller vers la droite a lieu aux niveaux deux et quatre. Les niveaux deux et quatre disposent chacun d'une zone. Les niveaux un, trois et cinq comportent chacun deux zones, et le niveau six comporte quatre zones séparées.

Chaque niveau fourmille d'adversaires et de pièges. Les niveaux de déroulement normal se composent de plusieurs scènes différentes où vous devrez vous débarrasser des ennemis que vous rencontrerez à l'aide de vos seules aptitudes physiques et de votre force à l'état brut. Vous ne pourrez passer au niveau suivant qu'après avoir vaincu l'individu présent dans la dernière scène de combat de chaque niveau.
REMARQUE : Dans les niveaux à déroulement automatique, vous devrez franchir victorieusement de nombreuses ruines et survivre à de multiples attaques avant de passer au niveau suivant.

Au début de chaque niveau, vous pourrez choisir l'une des trois bonnes équipes. Il existe une équipe parfaitement adaptée à chaque niveau. Quelle que soit l'équipe choisie, vous jouerez le rôle du joueur vedette. Chaque joueur vedette a des caractéristiques qui lui sont uniques et possède une Technique Brevetée de Punition à utiliser dans les scènes de combat. Il existe, néanmoins, une limite quant au nombre de fois où vous pouvez utiliser ces techniques. Aussi, servez-vous-en avec prudence! Et souvenez-vous que vos poings sont vos seules armes dans les niveaux à déroulement normal, aussi n'arrêtez pas d'esquiver les coups dans toute la mesure du possible! (Si vous êtes décidé à sauver Skeeter, bien sûr.)

Vous disposez de trois vies en début de partie. Quand vos points marqués franchissent la barre des 20.000, 50.000 et 80.000 points, vous gagnez une vie supplémentaire. Votre score ainsi que le nombre de vies dont vous disposez seront affichés à la fin de chaque zone, à la fin de chaque niveau, et quand vous perdez malencontreusement la vie à la suite d'une épreuve.

Votre compteur de vies diminue chaque fois que vous êtes touché par une attaque ennemie ou que vous tombez dans un piège. Vous êtes mis hors de combat et vous perdez un joueur quand votre compteur de vies arrive au niveau zéro, quand le temps imparti est écoulé (uniquement dans les zones à déroulement normal), ou quand vous tombez dans une crevasse, un trou ou dans l'eau.

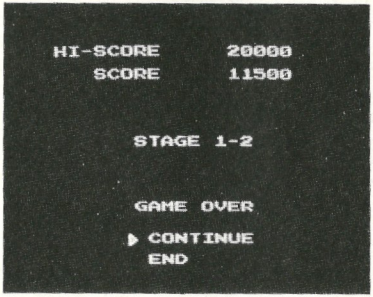
Le jeu est terminé quand votre dernier joueur est mis hors de combat. Cependant si vous voulez continuer à jouer, vous pouvez décider de le faire à partir du début de la zone où le jeu s'est achevé pour la dernière fois. (Voir page 6 pour des explications supplémentaires.)

## POUR COMMENCER

Appuyez sur le bouton START pendant l'écran Titre afin de faire apparaître la séquence d'ouverture. Quand l'écran TEAM SELECT (Sélection d'Equipe) est affiché, utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir votre équipe de course. Une fois celle-ci choisie, appuyez sur le bouton START afin de commencer votre mission de sauvetage.

## CONTINUATION DU JEU

Vous pouvez choisir de continuer à jouer même après avoir perdu tous vos joueurs. Quand apparaît l'écran GAME OVER (Jeu Terminé), servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir le mode CONTINUE (Continuer). Appuyez ensuite sur le bouton START pour entrer votre sélection. L'écran de Sélection d'Equipe vient ensuite s'afficher. Quand vous aurez choisi votre équipe, le jeu reprendra à partir du début de la zone où le jeu précédent s'était achevé. Si vous ne souhaitez pas continer à jouer, choisissez END (Fin), et l'écran Titre apparaîtra à nouveau.



## *VOTRE EQUIPE DE PATINEURS*

### Thunderbirds
**(Les Oiseaux du Tonnerre)**

**Ice Box (la Glacière)**
Sa Technique Brevetée de Punition est une attaque au corps qui rompt les os de l'adversaire.

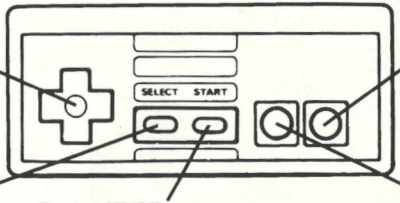
### Hot Flash (M'as-tu vu)

**Rolling Thunder**
**(Tonnerre roulant)**
Son "châtiment" est un coup de pied en l'air qui fait tourner la tête comme une toupie.

### Rockers
**(les Rockers)**

**California Kid**
Le Kid applique la loi au moyen d'un coup de pied en deux temps.

## POUR COMMANDER VOS MOUVEMENTS




**Manette Multidirectionnelle**
Appuyez pour déplacer les joueurs.

**Bouton A**
Appuyez pour sauter.

**Bouton SELECT**
Ce bouton est hors service pendant la durée de votre mission.

**Bouton START**
Appuyez pour débuter le jeu et faire une pause en cours de partie.

**Bouton B**
Appuyez pour donner un coup de poing.

## SCENES DE COMBAT

Appuyez sur le Bouton B pour lancer une attaque. Le type d'attaque dépend du joueur vedette que vous dirigez. Appuyez simultanément sur les Boutons A et B pour plonger votre adversaire dans l'inconscience totale avec une Technique Brevetée de Punition. Utilisez ce mouvement de façon judicieuse, car vous ne pouvez l'exécuter que trois fois par zone. (Voir page 7 pour la Technique Brevetée de Punition de chaque joueur.)

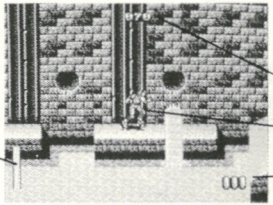
## ZONES A DEROULEMENT AUTOMATIQUE

Appuyez simultanément sur la Gauche de la manette multidirectionnelle et sur le Bouton B pour donner un coup de coude à quelqu'un.

REMARQUE: Votre compteur de vies et le nombre de Techniques Brevetées de Punition sont rétablis à leur valeur initiale à la fin de chaque zone et niveau.

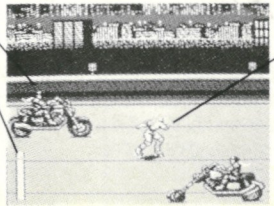
# *LE TOUR DE VOTRE DOMAINE*

## DEROULEMENT NORMAL



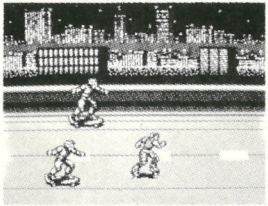

## SCENE DE COMBAT

## DEROULEMENT AUTOMATIQUE

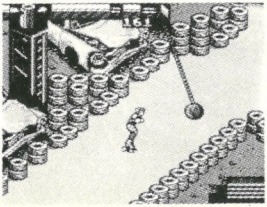


# *ETAPES OBLIGATOIRES*

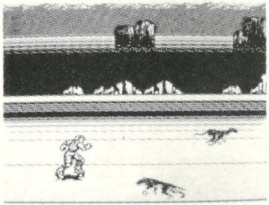
**EN VILLE**
Dans ce quartier, vos principaux adversaires sont les membres de l'équipe Mauvaise Conduite. Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend deux zones.



**AUTOROUTE DE NUIT**
C'est un niveau à déroulement automatique.

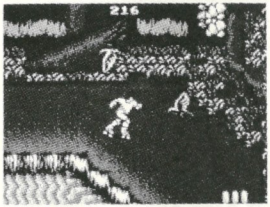


**USINE DE MONTAGE D'AUTOMOBILES**
Soyez sur vos gardes, des membres du gang des Maniaques sont dans les parages. Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend deux zones.



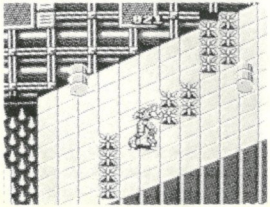
## AUTOROUTE REGIONALE

C'est encore un niveau à déroulement automatique.




## LA RIVIERE DE LA JUNGLE

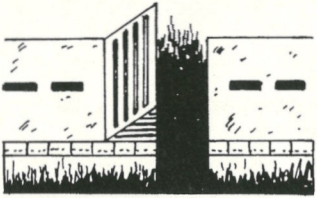
C'est le terrain de chasse des vermines impitoyables de la bande des Violents. Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend deux zones.



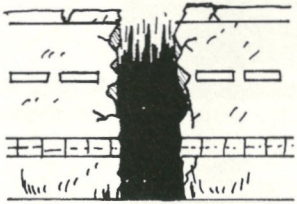
## LE REPAIRE DE VIPER

Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend quatre zones.

# EMBUCHES PENDANT LE PARCOURS
## ...UN GUIDE DES CATASTROPHES NATURELLES (ET SURNATURELLES)



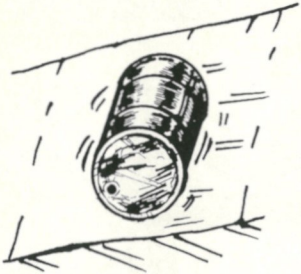
**Jump Platform (Tremplin)**
Une parfaite synchronisation est indispensable sur le Tremplin. Appuyez avec précaution sur le Bouton A pour augmenter la portée de votre bond. Si vous tombez dans la crevasse placée derrière le tremplin, vous perdrez un joueur.



**Crack Pots (Crevasses)**
Si vous vous aventurez trop près d'une de ces crevasses, vous pouvez dire au revoir à un joueur.

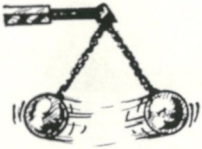
**Slicky Slide (Glissade funeste)**
Patinez un peu trop près d'un de ces pièges, et la terre s'effrondrera sous vos patins.

**Venomous Needle Points (Têtes d'aiguilles empoisonnées)**
Un autre joueur mordra la poussière si vous passez par inadvertance sur l'un de ces obstacles.



**The Can-Can (Bidon-roule)**
C'est l'assurance d'avoir les os brisés pour celui qui est touché par un bidon.

**Valdez Jr. (Le petit Valdez)**
Ce danger glissant s'écoule de bidons renversés sur les bords des routes. Vous allez tomber de tout votre long si vous ne vous en écartez pas.



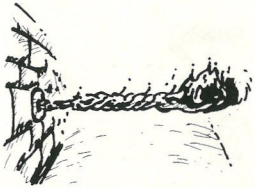
**Icky Bop Crane (La Masse en Mouvement Perpétuel)**
C'est une masse qui bouge sans arrêt comme un pendule, n'attendant que l'occasion de vous faire tomber au sol.

**Radon Sludge Juice (Jus porte-poisse)**
Ce suintement nauséabond s'écoule de certains tuyaux pendant une durée de temps prédéterminée. A éviter à tout prix... Si vous en êtes capable!

**Drop Zone (Zone de largage)**
Si vous ne traversez pas cette plate-forme avec prudence, elle s'écroulera sous vos pieds. Si tel est le cas, vous pouvez dire adieu à un autre de vos joueurs.

**Log Jams (Bouchons de Bûches)**
Les bûches roulent alternativement vers l'avant et vers l'arrière sur le sol. Rencontrez l'un de ces obstacles et vous pouvez dire "bye-bye" à votre patineur.

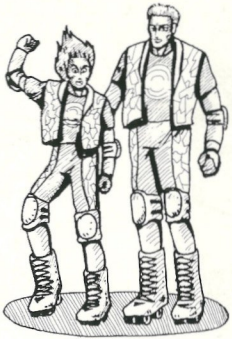
**Bum Rap Scallions (Tapeculs)**
Heurtez l'un de ces obstacles, et vous pouvez dire adieu au monde.



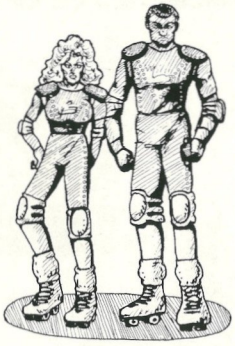
**Fire Islands (Iles de Feu)**
Des flammes s'échappent de certains endroits pour une durée de temps indéterminée. Et nous savons ce qui arrive quand on joue avec le feu.

## CEUX (ET CELLES) QUI CHERCHENT A VOUS FAIRE CHUTER

BAD ATTITUDE
(MAUVAISE CONDUITE)



MANIACS
(LES MANIAQUES)



VIOLATORS
(LES VIOLENTS)

## CHEFS D'EQUIPE

LUCY FERBALL

GURU DREW
(LE GOUROU FOU)

SKULL SCRAPER
(BRISEUR DE CRANES)

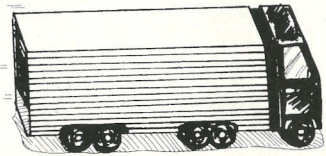
# LES MEMBRES DE VIPER

**FISH FACE**
(POISSON NOIR)

**COMBAT COPTER**
(HELICOPTERE DE COMBAT)

**CAPTAIN MEAT HOOK**
(CAPITAINE CROCHET)

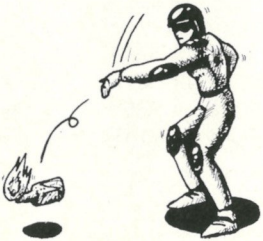
**MOON DOGGIE**
(DOGUE LUNATIQUE)



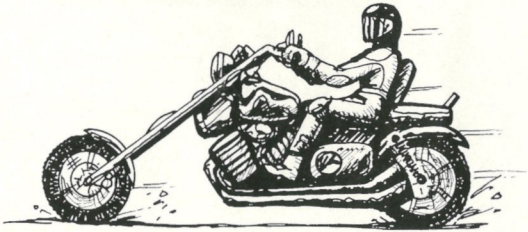
**MUCK TRUCK**
(CAMION "NETTOYEUR")

**BIRD OF PARASITES**
(OISEAU CARNIVORE)

**ROLLER PUNK**
(RINGARD DES RUES)



**BILLY "BOMB" BARDER**
(BILLY "LE BOMBARDIER")



**THE MOTO-CRUSHER**
(MOTARD ECRASEUR)

## *CONSEILS D'ENTRETIEN*

### *Prenez soin de votre cassette KONAMI.*

- Cette cassette KONAMI est un jeu de haute précision. Elle ne doit pas être rangée dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne la démontez pas.

- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

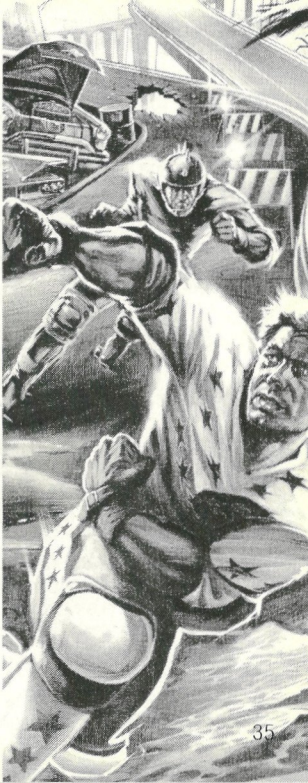
- Assurez-vous que l'appareil est toujours HORS TENSION quand vous insérez ou retirez la cartouche de jeu.

## WELKOM IN DE WERELD VAN KONAMI!

Je bent nu de trotse bezitter van KONAMI's oorspronkelijke versie van RollerGames™ voor het Nintendo Entertainment System. Lees de hierna volgende instructies goed door voordat je je aan deze reddingsmissie waagt.

## INHOUD


INLEIDING/HOE JE HET SPEELT ..... 36
HOE JE BEGINT ..... 38
JE TEAM VAN FREE-WHEELENDE ROLSCHAATSVIRTUOZEN ..... 39
HOE JE JE CONTROLLER GEBRUIKT ..... 40
KENNISMAKING MET JE GEVECHTSTERREIN ..... 41
LEVELS WAAR JE VAST EN ZEKER INROLT ..... 42
TEGENSLAGEN ONDERWEG ..... 44
DEGENEN DIE ZULLEN PROBEREN
JE SCHAATSEN ONDER JE VANDAAN TE SLAAN ..... 47
HOE JE JE SPEL IN GOEDE STAAT HOUDT ..... 50

## *BEREID JE MAAR VOOR OP EEN FIKSE KNOKPARTIJ!*

Omdat ze niet genoeg geld hebben voor een wereldwijde verrassingsaanval, is de ondergrondse criminele terroristen-organisatie V.I.P.E.R. (Vicious International Punks and Eternal Renegades = Gemene Internationale Straatboeven en Afvalligen) geïnfilteerd in de organisatie van de RollerGames, de meest populaire sport van de 21ste eeuw. Zij hebben hun hebzuchtige zinnen gezet op het gigantische prijzengeld van deze spelen. Om dat in handen te krijgen, hebben zij drie rolschaatsteams omgekocht en Emerson "Skeeter" Bankhead ontvoerd, één van de populaire commissarissen van deze spelen. Die zit nu ergens onder de stad vastgebonden met een prop in zijn mond, volledig aan de genade van dit tuig overgeleverd.

De CIA en de FBI zijn niet snel en krachtdadig genoeg om hem te redden. Dus is het aan jou en je drie teams van free-wheelende rolschaatsvirtuozen om de commissaris te redden en te voorkomen dat V.I.P.E.R. zijn gif over de hele stad verspreidt. Dit wordt bepaald geen gevecht voor heren. Je moet de straat op, de riolen in, door sloperijen en naar haast alle andere plaatsen waar je met je acht wielen kunt komen (maar ook naar waar dat niet kan!).

Zelfs je katachtige reflexen vormen nog geen garantie voor succes als je je team uitkiest en door zes afmattende levels voert die bezaaid zijn met allerlei dodelijke vallen en andere bedreigingen, waaronder open mangaten, spekgladde olieplassen, gevechtshelicopters en bloeddorstige honden.

Natuurlijk moet je ook je vuisten en je lichaam gebruiken tegen karatespecialisten die maar al te graag de zijkanten van hun handen gebruiken, lammelingen op skateboards, idioten op motorfietsen en nog vele anderen.

Gezien je kansen op succes is dit misschien wel het juiste moment om je rolschaatsen aan de wilgen te hangen en voor de eer te bedanken. Maar vergeet niet dat het leven van duizenden mensen in gevaar is. Neem je dus deze klus aan en ga je ergens onderweg plat op je gezicht, reken er dan maar op dat de V.I.P.E.R. je koggellagers voor hun diner zullen roosteren.

## *HOE JE HET SPEELT*

Allereerst moet je in RollerGames drie kwaadaardige teams verslaan en vervolgens de race-commissaris uit de klauwen van V.I.P.E.R. redden.

RollerGames telt zes levels en kent twee verschillende manieren van beeldverschuiving. Bij de normaal verschuivende beelden in de levels één, drie, vijf en zes kun je je in acht verschillende richtingen voortbewegen.

De automatisch verschuivende beelden, waarin je alleen naar rechts kunt, vind je in de levels twee en vier, die elk één gebied omvatten. De levels één, drie en vijf omvatten elk twee gebieden en level zes bestaat zelfs uit vier verschillende gebieden.

Elk level zit vol vijanden en vallen. In elk van de normaal verschuivende levels zitten scènes waarin je de vijanden die je tegenkomt met pure lichaamskracht en bruut geweld moet verslaan. En alleen als je de grote free-wheelende vetkuif in de laatste gevechtsscène van ieder level weet te verslaan, kun je door naar het volgende level. N.B.: In de levels met automatisch verschuivende beelden moet je veilig door tal van ruïnes en aanvallen zien heen te komen voordat je mag doorgaan naar het volgende.

Aan het begin van elk level kun je één van de drie goede teams uitkiezen. Er is telkens één team dat het meest geschikt is voor een bepaald level. Welk team je ook kiest, jij speelt daarin de sterspeler. Iedere sterspeler heeft unieke eigenschappen en een Gepatenteerde Afstraffings-Techniek voor gebruik tijdens de gevechtsscènes. Maar het aantal keren dat je deze technieken mag toepassen is beperkt. Gebruik ze dus met beleid! En denk eraan dat je in de normaal verschuivende levels alleen maar over je vuisten beschikt. Gebruik die dus zoveel mogelijk (als je althans Skeeter wilt redden)!

Je begint het spel met drie levens. Bij 20.000, 50.000 en 80.000 punten krijg je er steeds een leven bij. Je score en het aantal levens dat je nog over hebt worden getoond aan het einde van elk gebied, aan het einde van elk level en als je een leven kwijtraakt.

Elke keer als je door een vijandelijke aanval wordt geraakt of in een val terecht komt, loopt je Levensmeter wat terug. Je wordt uitgeschakeld en verliest een speler als die meter op nul komt te staan, maar ook als je tijd om is (alleen in normaal verschuivende levels) of als je in een spleet, een mangat of in het water valt.

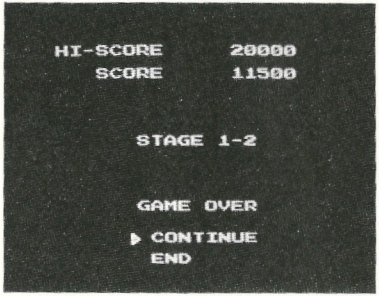
Zodra je laatste speler wordt uitgeschakeld is het spel voorbij. Maar wil je dan toch blijven doorspelen, dan kan dat vanaf het begin van het gebied waar het laatste spel eindigde. (Zie pagina 6 voor meer informatie.)

## HOE JE BEGINT

Druk als je het titelscherm ziet op de STARTKNOP, dan zie je de openingsbeelden. Zodra het "Team Select" scherm verschijnt kies je met de Vierpuntsdruktoets je race-team uit. Heb je dat team eenmaal geselecteerd, dan druk je op de STARTKNOP om met je reddingsmissie te beginnen.

## DOORGAAN MET HET SPEL

Zelfs als al je spelers zijn uitgeschakeld kun je het spel desgewenst nog vervolgen. Kies dan zodra het "Game Over" scherm verschijnt met de Vierpuntsdruktoets voor "Continue". Druk daarna op de STARTKNOP om je keuze in te voeren. Vervolgens zie je dan het "Team Select" scherm. Zodra je je team gekozen hebt, start het spel weer aan het begin van het gebied waarin het vorige spel eindigde. Speel je liever niet door, kies dan voor "End", waarna het titelscherm verschijnt.



## *JOUW ROLSCHAATSTEAM*

### Thunderbirds (Dondervogels)

**Ice Box (IJskast)**
Zijn Gepatenteerde Afstraffings-Techniek is een bottenkrakende aanval met zijn lichaam.

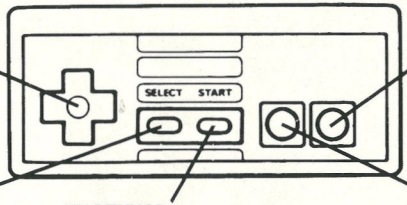
### Hot Flash (Hete Flits)

**Rolling Thunder (Rollende Donder)**
Haar "Afstraffing" is een wervelende draaisprong die eindigt in een schop.

### Rockers

**California Kid**
Zijn methode van afstraffen is een schop in twee fasen.

# HOE JE JE BEWEGINGEN BESTUURT




**Vierpuntsdruktoets**
Druk hierop om je spelers te verplaatsen.

**A Knop**
Druk hierop om te springen.

**SELECTKNOP**
Wordt tijdens deze missie niet gebruikt.

**STARTKNOP**
Druk hierop om het spel te starten of om tussentijds te pauzeren.

**B Knop**
Druk hierop om een vuistslag uit te delen.

## GEVECHTSSCENES

Druk op de B knop om aan te vallen. De wijze van aanvallen hangt af van de sterspeler die je bestuurt.

Als je een vijand buiten westen wilt slaan met een Gepatenteerde Afstraffings-Techniek, druk dan tegelijkertijd op de A en de B knop. Doe dat wel precies op het goede moment, want deze techniek mag per gebied maar drie keer worden gebruikt. (Zie pagina 7 voor de Gepatenteerde Afstraffings-Techniek van elke speler.)

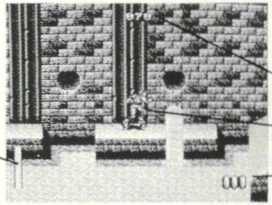
## AUTOMATISCH VERSCHUIVENDE GEBIEDEN

Druk tegelijkertijd op de Vierpuntsdruktoets en de B knop om iemand met je elleboog neer te slaan.

N.B.: Aan het einde van elk gebied en ieder level worden de Levensmeter en het aantal Gepatenteerde Afstraffings-Technieken weer volledig hersteld.

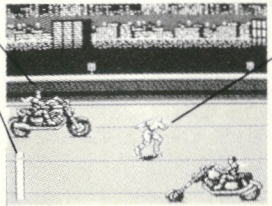
# KENNISMAKING MET JE GEVECHTSTERREIN

## NORMALE BEELDVERSCHUIVING

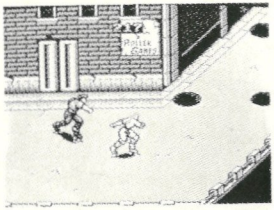



## GEVECHTSSCENE

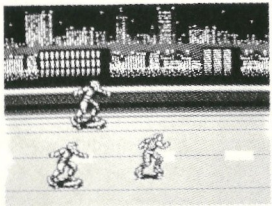
## AUTOMATISCHE BEELDVERSCHUIVING



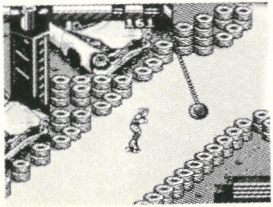
# *LEVELS WAAR JE VAST EN ZEKER INROLT*



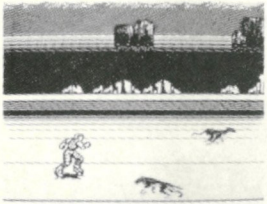
**IN DE STAD**
Je belangrijkste vijanden hier zijn de leden van de Slechte Houding bende. Dit is een level met normale beeldverschuiving dat twee gebieden omvat.



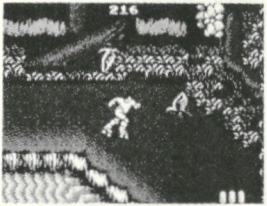
**'S NACHTS OP DE SNELWEG**
Dit is een level met automatische beeldverschuiving.



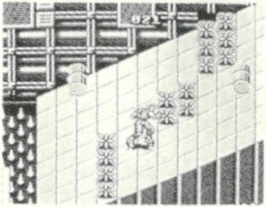
**FABRIEK WAAR AUTO'S WORDEN VERWERKT**
Kijk hier goed uit naar leden van de Maniakken-bende. Dit is een level met normale beeldverschuiving dat twee gebieden omvat.



**DE PROVINCIALE WEG**
Weer een level met automatische beeldverschuiving.

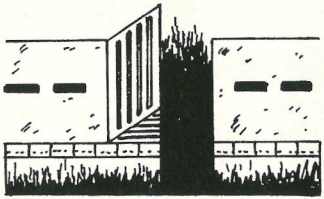



**DE OERWOUDRIVIER**
Hier sluipt het genadeloze Geweldenaren-gespuis rond.
Dit is een level met normale beeldverschuiving en twee gebieden.

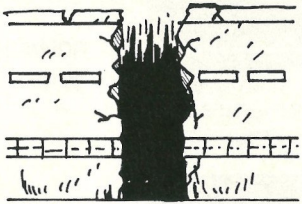


**DE V.I.P.E.R.'S-KUIL**
Een level met normale beeldverschuiving dat vier gebieden omvat.

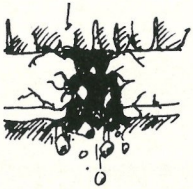
# TEGENSLAGEN ONDERWEG
## ...EEN GIDS VOOR NATUURLIJKE (EN ONNATUURLIJKE) RAMPEN



**Jump Platform (Springplatform)**
Een goede timing is op dit springplatform essentieel. Druk voorzichtig op de A knop om de lengte van je sprong te vergroten. Als je in de spleet achter het platform valt, verlies je een speler.

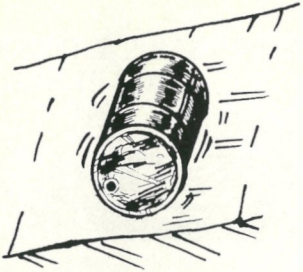


**Crack Pots (Scheuren)**
Kom je hier te dicht bij. zeg dan maar 'goeiendag' tegen een speler.



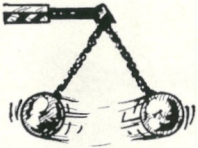
**Slicky Slide (Gladde Glijbaan)**
Schaats je een beetje te dicht langs zo'n Gladde Glijbaan, dan kalft de grond onder je schaatsen af.

**Venomous Needle Points (Giftige Naaldpunten)**
Als je niet oplet en hier tegenaan rijdt, bijt er nog een speler in het stof.



**The Can-Can (Het Vat)**
Wie door zo'n rollend vat geraakt wordt, breekt geheid heel wat botten.

**Valdez Jr.**
Deze spiegelgladde bedreiging ontsnapt uit een omgevallen olievat langs de kant van de weg. Je gaat plat op je rug als je er niet bij uit de buurt blijft.



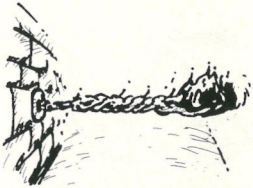
**Icky Bop Crane (Pendelkraan)**
Deze hijskraan slingert heen en weer als een pendel en slaat, als je niet oppast, de schaatsen onder je vandaan.

**Radon Sludge Juice (Radon-Sliksap)**
Dit onwelriekende spul stroomt steeds gedurende een vooraf vastgestelde tijd uit bepaalde pijpen. Blijf er te allen tijde bij uit de buurt... als je kunt!

**Drop Zone (Valzone)**
Als je niet heel handig over dit platform heen gaat, valt het onder je weg. Als dat gebeurt, kun je weer naar één van je spelers fluiten.

**Log Jams (Boomstammen)**
Deze rollen heen en weer over de grond. Rij er tegenaan en zeg maar dag met je handje, schaatser.

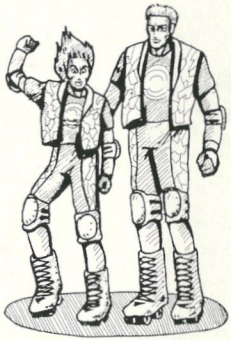
**Bum Rap Scallions (Omstoters)**
Rijd hier tegenaan en voor jou hoeft het allemaal niet meer!



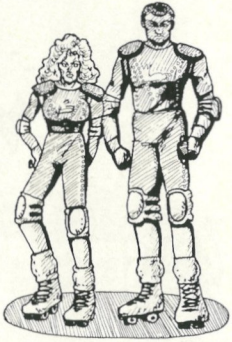
**Fire Islands (Vuureilanden)**
Gedurende een niet te voorspellen tijd stroomt er vuur uit bepaalde gebieden. En we weten allemaal wat er gebeurt als we met vuur spelen.

## DEGENEN DIE ZULLEN PROBEREN JE SCHAATSEN ONDER JE VANDAAN TE SLAAN

BAD ATTITUDE



MANIACS
(MANIAKKEN)



VIOLATORS
(STRAATSCHENDERS)

## TEAMLEIDERS

LUCY FERBALL

GURU DREW
(GOEROE DREW)

SKULL SCRAPER
(SCHEDELSCHRAPER)

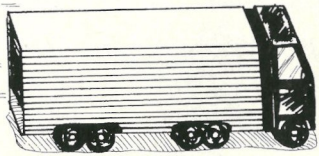
# MEELOPERS VAN DE V.I.P.E.R.'S

**FISH FACE**
(VISSEGEZICHT)

**COMBAT COPTER**
(GEVECHTS-HELICOPTER)

**CAPTAIN MEAT HOOK**
(KAPITEIN VLEESHAAK)

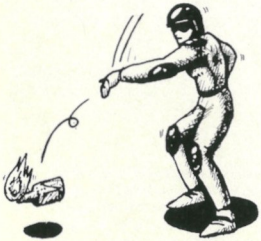
**MOON DOGGIE**
(MAANHONDJE)



**MUCK TRUCK**
(TROEPTRUCK)

**BIRD OF PARASITES**
(PARASIETENVOGEL)

**ROLLER PUNK**
(ROLSCHOFFIE)



**BILLY "BOMB" BARDER**
(BILLY "BOM" BARDIER)

**THE MOTO-CRUSHER**
(DE MOTOR-VERMORZELAAR)

## *HOE JE JE SPEL IN GOEDE STAAT HOUDT*

### *Behandel je KONAMI cassette met zorg*

- Deze KONAMI spelcassette is een precisieprodukt met zeer complexe electronica. Voorkom harde schokken of stoten en extreem hoge of lage temperaturen. Probeer nooit de cassette te openen of de buitenkant er af te halen.

- Raak de contacten niet aan en voorkom dat deze met water in contact komen, anders beschadig je de electronische onderdelen.

- Let er altijd op dat je computer UIT staat als je er een cassette indoet of uithaalt.

## English

### ⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

## Français

### ⚠ ATTENTION ⚠

### A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

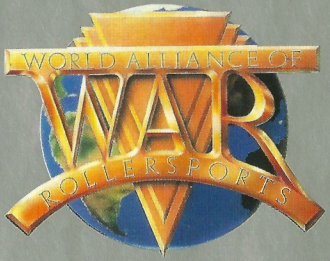
Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

## Nederlands

### ⚠ WAARSCHUWING ⚠

### GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.




©1990 WORLD ALLIANCE OF ROLLERSPORTS, INC, –SAMS/MILLER PRODUCTIONS–
MOTOWN PRODUCTIONS.
ROLLERGAMES™ IS A TRADEMARK OF WORLD ALLIANCE OF ROLLERSPORTS.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
©1991 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan
Imprimé au Japon